HEARTLAND

SPECTURM 48/128K
AMSTRAD SCHNEIDER CPC
COMMODORE 64/128

HEARTLAND

Copyright © 1986 Odin Computer Graphics

Scénario **FRANCAIS**

Les greniers sont toujours des endroits plutôt intéressants dans lesquels on peut trouver toutes sortes de vieux objets de famille, des épées, des tableaux, des coffres, de vieux vêtements et des livres qui attendent d'être réutilisés, admirés, ouverts, portés ou lus.
Un jour de pluie, n'ayant rien à faire, vous vous trouvez en train de fouiller les vestiges du grenier de votre grand-mère et vous découvrez un vieux livre endommagé. L'histoire qu'il raconte est une histoire de magie ancienne, des jours où les sorciers régnaient et les monstres rôdaient, c'est l'histoire de Heartland.
Tandis que vous lisez, invoquant la magie subtile du livre, vous vous trouvez en train de faire des recherches, errant dans ces terres, suivant les actions du sorcier Eldritch, dont l'apparence plutôt dodue, avec son haut-de-forme et son lit de voyage, n'est ridiculisé que par les gens suffisamment fous pour vouloir se retrouver ensorcellés.
Il y a longtemps, Eldritch était célèbre pour sa capacité à mettre les dragons à mort, à délivrer les demoiselles en détresse et en général à agacer son grand ennemi, le terrible Magicien Noir, Midan. A présent, Eldritch part à la conquête d'autres choses mais il garde l'œil sur l'avenir et a laissé le livre dans notre monde pour essayer de découvrir un nouveau héro qui aiderait Heartland lorsque celui-ci se trouve en grand danger. Au fur et à mesure que vous lisez le livre, la magie prend le dessus, et l'histoire change pour révéler les événements courants. Heartland, qui fut dantan un endroit paisible, est tombé sous le coup cruel du terrible Midan et de ses fidèles, qui rôdent dans tout le pays, semant le malheur partout, créant le misère, la haine et construisant de grandes forteresses menaçcantes dans lesquelles le peuple est emprisonné.
Vous arrivez à la fin du livre, et vous vous rendez compte qu'hélas, le dernier chapitre manque et, à moins de le retrouver, Heartland se trouvera éternellement dans les griffes du tyran Midan et ses fidèles.
Vos recherches désespérées consistent à découvrir les 6 dernières pages du livre original, jeté aux quatre vents par Midan lors de sa dernière bataille avec Eldritch.
Pour vaincre tout héro éventuel, Midan a créé 6 pages noires qui, si elles ne sont pas détruites, causeront pour toujours beaucoup de malchance et de dévastations (GBH) pour les citoyens du Pays.
Méfiez-vous des fidèles de Midan qui sont là pour vous arrêter, et les sorts qu'ils bâtissent pour vous distraire de votre objectif. Certains sorts attendront que vous arriviez avant d'être invoqués, d'autres seront à vos trousses. Le danger le plus important vient de Midan lui-même qui a découvert votre présence dans les terres de Heartland. Même quand vous commencerez vos recherches, la magie noire travaillera déjà sur le livre, affaiblissant sa magie, et limitant votre temps dans chaque terre. Chaque fois que le malheur vous frappe, sa force grandit et il révèlera son visage - **Le Visage de la Mort.**

Les Sorts

Haut-de-forme	Votre arme principale nécessite 3 coups pour tuer, mais tueront pour de bon.
Epées	nécessitent deux coups pour tuer.
Boule de feu	Un coup suffira
Bulles Aident	à combattre la force grandissante de Midan
Petites étoiles	Vous immuniseront contre les autres sorts
Grandes étoiles	Eliminent votre force très rapidement
Le livre	Il vous faudra le trouver tout de suite car il vous indiquera où se trouvent les pages.
Pages	Rassemblez-en six blanches et détruisez-en six noires.
Lit	Après avoir acquis une page, il vous emportera vers la terre suivante. Ne le perdez pas.

Ennemis

Sorciers	Vous les touchez et votre volonté est anéantie; ils tirent aussi dessus.
Gooch	Les tuer n'est qu'une solution éphémère
Astronautes	Ne les touchez pas.

Chargement

Spectrum 48/128K

Réglez le système 128K en mode 48K. Placez la cassette dans votre magnétophone, raccordez la douille EAR de votre Spectrum à la douille EAR du magnétophone et assurez-vous que la douille MIC soit débranchée.
Tapez LOAD ""ENTER
Appuyez sur Play sur le magnétophone; les programmes vont maintenant se charger et fonctionner automatiquement.

Cassette Amstrad CPC

Placaz la cassette dans votre magnétophone et rembobinez. Réglez l'ordinateur à zéro en maintenant en même temps les touches CTRL, SHIFT et ESC ou bien mettez en marche Off/On.
Pressez la touche CTRL et la petite touche ENTER et n'importe quelle autre touche du clavier. Le jeu va se charger et fonctionner.

Disque Amstrad CPC

Insérez le disque dans l'unité de commande et tapez:
RUN "HEART"

Cassette Commodore 64

Placez la cassette dans le magnétophone et rembobinez. Pressez la touche SHIFT et RUN/STOP en même temps. Pressez la touche Play du magnétophone et le jeu se chargera et fonctionnera.

Disque Commodore 64

Placez le disque dans l'unité de commande et tapez:
LOAD "*", 8 RETURN
RUN RETURN
Le jeu va se charger et fonctionner.

HEARTLAND

Copyright © 1986 Odin Computer Graphics

Szenario **DEUTSCH**

Dachböden sind recht interessante Orte, in denen immer eine Menge von alten Familienerbstücken, wie Schwerter, Bilder, Truhen, alte Kleidung und Bücher, zu finden sind, die darauf warten, wieder eine Verwendung zu finden, betrachtet oder geöffnet zu werden bzw. Getragen und gelesen zu werden.

An einem regnerischen Tag, Du hast nichts Besonderes zu tun, bist du im Dachboden Deiner Großmutter und durchstöberst die alten Sachen. Du findest ein altes, lädiertes Buch. Beim Durchblättern liest Du von alter Magie, von Zeiten, in denen Zauberer herrschten und Ungetüme umherzogen - Es erzählt die Geschichte vom Heartland.

Wie Du liest, kommt der Zauber des Buches langsam zum Leben. Du siehst Dich selbst auf der Suche durch die Lande, in den Fußstapfen des Helden, dem Zauberer Eldritch, über dessen rundliches Aussehen, Zylinder und Reissebett sich nur jene lustig machen, die dumm genug sind, einen mächtigen Zauber über sich ergehen zu lassen.

In diesen alten Zeiten war Eldritch sehr bekannt für seine Kräfte, mit denen er Drachen zu erschlagen vermochte, Jungfern aus gefährlichen Situationen befreien konnte und seinem Erzfeind, dem gefürchteten Warlock Midan, eins auswischen konnte. In diesen Tagen ist Eldritch mit anderen Aufgaben beschäftigt, die Zukunft im Auge, ließ er aber das Buch in unserer Welt, um einen neuen Helden zu finden, der dem Heartland in schwierigen Zeiten helfen kann. Das Buch und die Magie nehmen ihren Lauf und die Geschichte führt zu aktuellen Ereignissen. Heartland, einst ein glücklicher und friedlicher Ort, ist in die Hände des unbarmherzigen Midan und seiner Knechte gefallen, die die Lande unsicher machen, ihr böses Spiel treiben, Elend und Haß erzeugen und starke, finstere Festungen bauen, um dort die Bevölkerung des Landes gefangen zu halten.

Wie Du ans Ende des Buches kommst, fällt Dir auf, daß das letzte Kapitel leider fehlt. Wenn es nicht gefunden werden kann, wird Heartland für immer in den Händen des tyrannischen Midan und seiner Anhänger bleiben.

Dir fällt die schwierige Aufgabe zu, die letzten sechs Seiten und die Originalausgabe des Buches zu finden, die von Midan in seinem letzten Kampf gegen Eldritch den sieben Winden preisgegeben wurden. Um jeden Versuch von Helden zu vereiteln, hat Midan sechs dunkle Seiten geschaffen, die, falls sie nicht vernichtet werden, großes Unglück und großen Schaden (GBH) über die Bürger von Heartland hereinbringen werden.

Hüte Dich vor den Anhängern von Midan, die versuchen, Dich aufzuhalten und mit ihrem Zauber von Deinem Ziel abzubringen. Manche dieser Zauber warten, bis Du in sie hineinläufst, andere wiederrum werden Dich ausfindig machen. Die größte Gefahr droht von Midan selbst, der Deine Ansesenheit im Heartland entdeckt hat. Während Du Deine Aufgabe beginnst, wirkt sein böser Zauber bereits am Buch, schwächt dessen Zauberkraft und verkürzt die Zeit, die Dir in jedem Land gegeben ist. Jedesmal, wenn Du vom Bösen berührt wirst, wird seine Kraft gestärkt und er wird sein wahres Gesicht zeigen - **Das Gesicht des Todes**

Zaubersprüche

Zylinder:	Deine Hauptwaffe muß dreimal schießen, um zu töten, sie ist aber immer einsatzbereit.
Schwerter:	Brauchen zwei Schüsse, um zu töten.
Feuerkugel:	Ein Schuß genügt.
Seifenblasen:	Bekämpfen die zunehmende Stärke von Midan.
Kleine Sterne:	Machen Dich immun gegen andere Zaubersprüche.
Große Sterne:	Deine Kräfte lassen sehr schnell nach.
Das Buch:	Du mußt es schon ganz am anfang bekommen, da es Dir sagt, wo die anderen Seiten sind.
Seiten:	Sammle sechs weiße und vernichte sechs schwarze.
Bett:	Nachdem Du eine Seite gefunden hast, wird es Dich ins nächste Land bringen. Verliere es nicht.

Feinde

Zauberer:	Wenn Du sie berührst, wird Dein Wille geschwächt werden. Sie werden auch auf ihn schießen.
Gooch:	Sie zu töten, ist nur eine vorübergehende Lösung.
Raumfahrer:	Nicht berühren.

Ladeanleitungen

Spectrum 48/128K

Das 128-K-System auf 48-K-Modus umschalten. Die Kassette in Deinen Datenrekorder einlegen, die EAR-Buchse an Deinem Spectrum mit der EAR-Buchse am Datenrekorder verbinden und sicherstellen, daß die MIC-Buchse nicht angeschlossen ist.

LOAD"" tippen und dann ENTER drücken.

Play am Datenrekorder drücken, das Programm wird jetzt automatisch geladen und abgespielt.

Amstrad CPC Kassette

Die Kassette in Deinen Datenrekorder einlegen und das Band zurückspulen. Computer durch gleichzeitiges Drücken der CTRL-, SHIFT- und ESC- Tasten oder durch Aus/Einschalten nullstellen.

CTRL, die kleine ENTER-Taste und beliebige Taste drücken. Das Spiel wird jetzt laden und ablaufen.

Amstrad CPC Diskette

Diskette in das Laufwerk einlegen und
RUN"HEART" tippen.

Commodore 64 Kassette

Kassette in Datenrekorder einlegen und Band zurückspulen. Die SHIFT-Taste gedrückt halten und RUN/STOP drücken. Play am Datenrekorder drücken. Das Spiel wird jetzt laden und ablaufen.

Commodore 64 Diskette

Die Diskette in das Laufwerk einlegen und
LOAD "*",8 RETURN
RUN RETURN
Das Speil wird jetzt laden und ablaufen.

HEARTLAND

Guión **ESPAÑÕL**

Los desvanes son casi siempre sitios interesantes, con toda suerte de añejas posesiones familiares; espadas, cuadros, baúles, ropa y libros viejos pueden descubrirse, allí aguardando que alguien de nuevo los use, examine por fuera o por dentro, se los ponga o que los lea.
Cierto día lluvioso, no teniendo nada más interesante que hacer, hallas que estás revolviendo por las antiguallas en el desván de tu abuelita, y se te viene a la mano un libro viejo y destartalado. El cuento que contiene es uno de ensalmos de antanño, revelando los días en que mandaban los magos e iban errantes los monstruos; es la historia de Heartland.
A medida que vas leyendo, evocando la sútil magia del tomo, te hallas peregrino, errante por las tierras, siguiendo las hazañas del Héroe Mago Eldritch, cuya apariencia rechoncha, chistera y cama peripatética son ridiculizados por aquellos que son tan tontos que no temen ser rociados por un ensalmo.
En aquellos tiempos Eldritch ere bién famoso por su habilidad en matar dragones, salvar damiselas afligidas, y en general darle la lata a su enemigo principal, el pavorose Brujo negro: Midan. Hoy día, Eldritch ha progresado a otras pesquisas, pero con vista al futuro, dejó EL libro en nuestro mundo para ir en busca de un nuevo héroe que salvase al Heartland en tiempos de espantosa aflicción. A medida que va progresando el libro, el embrujo toma control, y el cuento cambia para revelar acontecimientos actuales.
Heartland, a un tiempo un sitio contento y pacífico, ha caído bajo el cruel puño del despiadado Midan y sus huestes, que andan por los mundos practicando sus malas hazañas, creando miseria y odio, y edificando vastas y espantosas fortalezas en que encarcelar a la población.
Al aproximarse el fin del libro, hallas ay desgracia que falta el capítulo final, y a menos que se halle, Heartland se hallará en las garras del tiránico Midan y sus partidarios para siempre.
Tu desesperada búsqueda es para hallar las seis últimas páginas y el libro original, esparcidos a los siete vientos por Midan en su batalla final con Eldritch. Para frustrar a cualquier intentado héroe, Midan ha creado seis páginas oscuras, que si no se destrozan, les causarán Gran Baja de fortuna y Horrores (GBH) a los ciudadanos de Heartland para siempre.
Hay que precaverse de los partidarios de Midan que llevan la intención de pararte, y de los hechizos que enredan para distraerte de la meta. Algunos de estos ensalmos aguardarán hasta que tropieces con ellos antes de que actúen; otros te estarán buscando. El peligro mayor es de Midan mismo, quién se ha percatado de tu presencia en Heartland. Aún en el momento en que comienzas tu aventura, su malévola magia ya obra sobre el libro, disminuyendo su magia y limitando el tiempo que te queda en cada país. Cada vez que te toque la calamidad, la potencia de él aumentará, cuando revelará su cara - **La Cara de la Muerte.**

Hechizos

Chistera:	Tu arma principal necesita 3 tiros para matar, pero dura para siempre.
Espadas:	Necesita 2 tiros para matar.
Relámpago:	Con un tiro basta.
Burbujas:	Ayudan a combatir el creciente poder de Midan.
Estrellas pequeñas:	Te confieren inmunidad contra otros Hechizos.
Estrellas grandes:	Te agotan la fuerza muy rápidamente.
El Libro:	Has de recogerlo primero, pues te dice donde están las páginas.
Páginas:	Coleccionar seis blancas y destrozar seis oscuras.
Cama:	Luego de coger una página, te llevará al país siguiente; no la pierdas.

Enemigos

Magos: El tocar a éstos te agotará la voluntad, también le echan tiros a ésta.
Gooch: Matar a éstos es sólo una solución efímera.
Extra terrestres:- No tocarlos.

Indicaciones para Cargar

Spectrum 48/128K

Poner el sistema 128K a la modalidad 48K. Colocar el cassette en el grabador de datos, conectar la clavija EAR en tu Spectrum a la clavija EAR en el grabador de datos, cerciorándose de que la clavija MIC esté desconectada.
Mecanografiar: LOAD ""ENTER
Pulsar jugar en el grabador de datos; ahora el programa se cargará y marchará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC

Colocar el cassette en tu grabador de datos y rebobinar la cinta.
Poner el ordenador a cero, manteniendo deprimidas las llaves CTRL, SHIFT y ESC, o bién actuar desconectado/conectado.
Pulsar CTRL y la pequeña llave ENTER y cualquier otra llave en el teclado. Ahora el juego se cargará y marchará.

Disco Amstrad CPC

Instalar el disco en el propulsor, y mecanografiar:
RUN "HEART"

Cassette Commodore 64

Colocar el cassette en el grabador de datos y rebobinar la cinta. Mantener deprimida la llave SHIFT y pulsar RUN/STOP. Pulsar jugar en el grabador de datos el juego ya se cargará y marchará.

Disco Commodore 64

Colocar el disco en el propulsor y mecanografiar:
LOAD "*", 8 RETURN
RUN RETURN
El juego se cargará y marchará.

HEARTLAND

Scenario **ITALIANO**

I solaio sono posti abbastanza interessanti, di oggetti di valori passati di generazione in generazione, spade, quadri, bauli vecchi vestiti e libri, si possono scoprire in attesa per essere ammirati, usati o letti.
Un giorno di pioggia, non avendo niente di meglio da fare, ti meti a frugare fra le reliquie nel solaio della Nonna e ci trovi un vecchio libro squalcito. La storia in questo libro è una di antica magia, di raqcconti di giorni quando regnavano stregoni e mostri vagavano sulla terra, è il racconto storico del Heartland.
Mentre leggi, invocanto la sottile magia del libro, ti trovi in una spedizione di ricerca, vagando da un paese all'altro seguendo le imprese dell'Eroe Mago Eldritch, la cui apparenza corpulento, cappello a cilindro, e letto da viaggio sono pressi a scherno solo da coloro i quali sono abbastanza stupidi da correre il rischio di essere coperti da incantesimo a iettatura.
In epoca passata, Eldritch era rinomato per la sua abilità di ammazzare i dragoni, salvare donzelle in pericolo, e generalmente dar ai nervi al suo arcinemico, lo Stregone Midan. Oggigiorno, Eldritch si è portato ad altre avventure di ricerca ma, con un occhio al futuro, ha lasciatio il libro nel nostro mondo per trovare un nuovo eroe per aiutare Heartland in tempi di spaventosa crisi. Mentre si procede per il libro, la magia fa quello che vuole, e la storia cambia per rivelare eventi attuali.
Heartland, una volta un posto felice e pacifico, e caduto sotto il pugno crudele dello spietato Midan e i suoi agenti seguaci, che vagano per il paese spargendo i loro funesti modi, creando infelicità, odio e costruendo vaste fortezze luminose inm cui imprigionano la polazione.
Come si avvicina la fine del libro ti accorgi, ahimè, manca l'ultimo capitolo e a meno che non si trovi, Heartland rimarrà nella presa del tirannico Midan e i suoi seguaci per sempre.
La tua disperata avventura è di trovare le ultime sei pagine e il libro originale gettato ai sette venti da Midan nella sua battaglia finale con Eldritch. Per confondere altri aspiranti eroi, Midan ha creato sei pagine tenebre che, se non vengono distrutte causeranno mala fortuna e caos (GDC) (Gravi Danni Corporali) pr tutti i cittadini di Heartland per sempre e sempre.
Attento ai seguaci di Midan che sono alla tua ricerca per farti fuori, e alle magie che intrecciano per distrarti dalla tua meta. Alcune di questi incantesimi aspettano fino a quando tu ci caschidentro prima che invochino, altri ti vanno a cercare. Il pericolo più grande viene da Midan stesso chje ha scoperto la tua presenza nel Heartland anche mentre stai per intrapendere l'avventura, il suo malvagio incantesimo è in opera sul libro indebolendone la forza magica e limitando il tuo tempo in ogni Paese. Ogni volta che la malvagia ti tocca, la sua forza cresce e ti rivelerà la sua faccia – **La Faccia della Morte.**

Incantesimi

Capello a cilindro:	La tua arma principale ha bisogno di tre colpi per ammazzare, ma dura per sempre.
Spade:	Ci vogliono due colpi per ammazzare.
Palla di fuoco:	Un colpo e il lavoro è fatto.
Bollicine:	Aiuta a combattere la crescente forza di Midan.
Stelline:	Tirendono immune ad altri incantesimi.
Stelle grandi:	Ti fanno perdere le forze rapidamente.
Il libro:	Prima cosa da prendere che ti rivela dove sono le pagine.
Pagine:	Prendine sei bianche e distruggi 6 scure.
Letto:	Dopo che hai preso le pagine, questo ti porta nel paese successivo, non perderlo.

Nemici

Stregoni/maghi:	Toccandoli ti minano la tua volontà, essi ci fanno pure fuoco.
Gooch:	Ammazzare questi è soltanto una soluzione efimera.
Uomini spaziali:	Non toccare.

Istruzioni per il caricamento.

Spectrum 48/128K

Imposta il sistema 128K al modo operativo di 48K. Metti la cassetta nel registratore dei dati, collegare lo zoccolo EAR allo zoccolo EAR del registratore dei dati e assicurati che lo zoccolo MIC è disinserito.
Xcrivi LOAD"" batti ENTER
Premi il tasto play sul registratore dei dati, il programma adesso viene carcato ed eseguito automaticamente.

Cassette Amstrad CPC

Metti la cassetta nel tuo registratore dei dati e avvolgi il nastro. Ripristina il computer tenendo premuto i tasti CTRL, SHIFT e ESC oppure spegnio e riaccendi.
Premi CTRL e il piccolo tasto ENTER e qualsiasi tato sulla tastiera. Il giuoco adesso si carica e si può eseguire.

Dischi Amstrad CPC

Introdurre il disco nell'unità a disco, e scrivi: RUN" HEART".

Cassette Commodore 64

Metti la cassetta nel registratore dei dati e avvolgi il nastro. Tieni premuto il tasto SHIFT e premi RUN/STOP. Premi il pulsante play sul registratore, il giuoco adesso si carica e si esegue.

Disco Commodore 64

Introduci il disco nell'unità a disco e scrivi:
LOAD"*",8 RETURN
RUN RETURN

HEARTLAND

Copyright © 1986 Odin Computer Graphics

Draaiboek **NEDERLANDS**

Vlieringen zijn altijd behoorlijk interessante plekjes. Er kunnen allerlei soorten oude familiestukken, zwaarden, foto's koffers, oude kleren en boeken, worden aangetroffen om weer gebruikt, be- of ingekeken, gedragen en gelezen te worden.

Op een regenachtige dag, als U niets beters hebt te doen, treft U zichzelf op uw grootmoeders vliering aan bij het doorsnuffelen van de herinneringen en U vindt een oud gehavend boek. Het verhaal, dat erin staat is er een over oeroude magie en handelt over de dagen, dat er tovenaars heersten en monsters ronddoolden. Het is de geschiedenis van het Heartland.

Terwijl U leest en de mysterieuze magie van het boek oproept waant U zichzelf op een speurtocht, zwervend door alerlei landen om de daden te volgen van de tovenaarsheld Griezel, wiens bolle uiterlijk, hoge hoed en rijdende bed alleen worden bespot door diegenen, die dwaas genoeg zijn om betoverd te willen worden.

In de dagen van weleer stond Griezel zeer bekend vanwege zijn gave om draken te verslaan, belaagde jonkvrouwen te redden en in het algemeen het leven zuur te maken van zijn aartsvijand Midan, de gevreesde zwarte heksenmeester. Tegenwoordig is Griezel overgestapt op andere speurtochten, maar heeft met het oog op de toekomst het boek in onze wereld achtergelaten op zoek naar een nieuwe held om het Heartland te helpen in tijden van rampzalige tegenspoed. Verderop in het boek heeft de magie vrij spel en het verhaal verandert om de loop der gebeurtenissen te onthullen.

Het Heartland, eens een gelukkig vredig oord, is in de wrede handen gevallen van de meedogenloze Midan en zijn volgelingen, die door de landen zwierven om hun kwade werk uit te voeren, ellende en haat te veroorzaken en reusachtige, dreigend uitziende vestingen te bouwen om het volk in op te sluiten.

Helaas zult U tegen het einde van het boek ontdekken, dat het laatste hoofdstuk ontbreekt en het Heartland zal voor altijd in de greep van de tirannieke Midan en zijn volgelingen blijven, tenzij het wordt teruggevonden.

Uw uitzichtloze speurtocht gaat om het opsporen van de laatste zes bladzijden en het oorspronkelijke boek, dat door Midan bij zijn laatste gevecht met Griezel aan de zeven winden werd prijsgegeven. Om iedere held in de dop te dwarsbomen heeft Midan zes donkere bladzijden in het leven geroepen, welke de bewoners van Heartland voor altijd grote tegenslag en verwoesting zal berokkenen, indien zij niet worden vernietigd.

Pas op voor de volgelingen van Midan, die erop uit zijn om U te stoppen en voor hun toverkunsten, die zij beramen om U van uw doel af te leiden. Sommige van deze toverkunsten zullen blijven wachten totdat U erin loopt, voordat zij worden opgeroepen, terwijl andere U zullen opzoeken. Het grootste gevaar komt van Midan zelf, die uw aanwezigheid in het Heartland heeft ontdekt. Zelfs bij het begin van uw speurtocht is zijn boze magie reeds met het boek aan de slag door de toverkracht ervan te verzwakken en uw tijd in elk land te beperken. Elke keer, als het kwaad U aanraakt zal zijn sterkte toenemen en hij zal zijn gezicht onthullen - **Het gezicht van de dood**

Betoveringen

Hoge hoed:	U hebt drie schoten met uw hoofdwapen nodig om te doden, maar het raakt nooit op. Zwaarden: Twee schoten voor nodig om te doden.
Vuurbol:	Een schot klaart het karwei.
Belletjes:	Helpen mee de groeiende kracht van Midan te bestrijden.
Sterretjes:	Maakt U ongevoelig voor andere betoveringen.
Grote sterren:	Laat uw sterkte zeer snel wegvloeien.
Het boek:	Dit dient U eerst te pakken te krijgen, daar het U vertelt waar de bladzijden zijn.
Bladzijden:	Zes witte verzamelen en zes donkere vernietigen.
Ben:	Na een bladzijde te pakken te hebben gekregen neemt dit U mee naar het volgende land. Niet verliezen.

Vijanden

Tovenaars:	Door hen aan te raken ondermijnen zij uw wilskracht; zij schieten er ook op.
Gooch:	Deze doden is slechts een kortstondige oplossing.
Ruimtevaarders:	Niet aankomen.

Laadinstructies

Spectrum 48/128K

Zet het 128K systeem in de 48K stand. Steek de cassette in uw gegevensrecorder, verbind de EAR bus van uw Spectrum met de EAR bus van uw gegevensrecorder en zorg ervoor, dat de MIC bus is ontkoppeld.

Tik in LOAD ""ENTER

Druk de afspeeltoets in van de gegevensrecorder en het programma gaat nu automatisch laden en lopen

Amstrad CPC cassette

Steek de cassette in uw gegevensrecorder en spoel de band terug. Stel de computer terug door de CTRL, SHIFT en ESC toetsen ingedrukt te houden of door uit/aan te schakelen.

Druk de CTRL en de kleine ENTER toets in en een willekeurige toets op het toetsenbord. Het spel gaat nu laden en lopen.

Amstrad CPC schijf

Steek de schijf in de aandrijfeenheid en tik in:

RUN "HEART"

Commodore 64 cassette

Plaats de cassette in de gegevensrecorder en spoel de band terug. Houd de SHIFT toets ingedrukt en druk RUN/STOP in. Druk op de afspeeltoets van de gegevensrecorder en het spel gaat nu laden en lopen.

Commodore 64 schijf

Steek de schijf in de aandrijfeenheid en tik in:

LOAD "*", 8 RETURN

RUN RETURN

Het spel gaat nu laden en lopen.

HEARTLAND

DANSK

Baggrund.

Der er altid meget interessant oppe påa loftet. Der kan man finde alle mulige arvestykker, sværd, billeder, kister, gammelt tøj og bøger, som bare ligger og venter på at blive brugt igen, kigget på eller læst.
En regnvejrsdag, hvor du ikke har andet at lave, sidder du og gennemroder de gamle ting på din bedstemors loft. Du finder en gammel, slidt bog. Den indeholder en historie om trolddom i gamle dage, da troldmændene herskede og der vandrede uhyrer omkring. Det er historien om Heartland.
Mens du læser, begynder bogens umærkelige trolddom at virke. Du er nu på togt med troldmanden Eldritch og følger hans heltegerninger. Han er lille og tyk, gaar med høj hat og har en rejseseng, men hvis man er dum nok til at gøre nar ad ham, bliver man ramt af en trylleformular. I gamle dage var Eldritch berømt for at slåa drager ihjel, redde jomfruer i nød og for at irritere sin arvefjende, den frygtede sorte heksemester Midan. Nutildags er Eldritch draget ud på andre eventyr, men med tanke på fremtiden har han efterladt Bogen i vores verden for at den kan finde en ny helt til at hjælpe Heartland i modgangstider. Efterhåanden som man kommer længere frem i bogen, laver trolddommen historien om, såa den nu foregåar i nutiden.
Heartland, som engang var et fredeligt land, bliver nu tyranniseret af den brutale Midan og hans håandlangere. De strejfer landet rundt og spreder ondskab, nød og elendighed, mens de bygger skumle borge, hvor de kaster folk i fængsel.
Hen imod slutningen af bogen finder du ud af, at det sidste kapitel desværre mangler. Hvis du ikke finder det, vil Heartland til evig tid være prisgivet tyrannen Midan og hans bande.
Din vanskelige mission gåar ud på at finde de sidste seks sider og den originale bog, som Midan har spredt for alle vinde under sit sidste opgør med Eldritch. For at narre eventuelle helte har Midan lavet seks mørke sider, og hvis de ikke bliver tilintetgjort, vil de lave store ulykker og ravage for indbyggerne i Heartland i al evighed.
Tag dig iagt for Midans følgesvende, som er ude efter dig, og de tryllevåaben de bruger for at forhindre dig i at nåa dit måal. Nogle af disse tryllevåaben virker først nåar du støder ind i dem, mens andre vil opsøge dig. Den største fare udgøres af Midan selv, som har opdaget, at du er i Heartland. Lige fra starten af din mission bruger han sin onde trolddomskunst til at svække bogens magiske kraft og til at forkorte dit ophold i hvert land. Hver gang noget ondt rører ved dig, vokser hans styrke, og hans ansigt toner frem - **Dødens Ansigt.**

Tryllevåaben

Tophat	Dit vigtigste våaben, som skal affyres tre gange for at dræbe, men varer evigt.
Sværdene	Skal affyres to gange for at dræbe.
Ildkugle	Et skud er nok.
Bobler	Hjælper med til at reducere Midans styrke.
Småa stjerner	Gør dig immun overfor andre tryllevåaben.
Store stjerner	Svækker dig meget hurtigt.
Bogen	Den skal du først finde, for den fortæller dig hvor siderne befinder sig.
Siderne	Hvis du finder de seks hvide, bliver de seks mørke sider tilintetgjort.
Sengen	Nåar du har fundet en side, vil sengen bringe dig videre til det næste land - såa pas godt på den.

Fjender

Troldmænd	Hvis du rører ved en af dem, bliver din vilje svagere. De skyder ogsåa på dig.
Uvæsener	Det er kun en kortvarig løsning at dræbe en af dem.
Rummænd	Måa ikke røres.

Indlæsnings-vejledning

Spectrum 48/128K

Sæt 128K-systemet i 48K-arbejdsmåade. Anbring kassetten i data-recorderen og forbind EAR-stikdåasen på datamaten med EAR-stikdåasen på data-recorderen. MIC-stikdåasen skal være frakoblet.
Indtast LOAD"" ENTER
Ved at trykke på play-knappen pæa data-recorderen vil programmet nu automatisk blive indlæst og gåa igang.

Amstrad CPC kassette

Anbring kassetten i data-recorderen og spol båandet tilbage. Slet hvad der er i datamaten enten ved at holde CTRL-, SHIFT- og ESC-tasterne nede eller ved at slukke og derpåa tænde for datamaten igen.
Hold CTRL- og ENTER-tasterne nede og tryk samtidig på en hvilken som helst anden tast. Spillet bliver nu indlæst og gåa igang.

Amstrad CPS diskette

Sæt disketten i drevet og indtast følgende:
RUN"HEART"

Commodore 64 Kassette

Anbring kassetten i data-recorderen og spol båandet tilbage. Hold SHIFT-tasten nede og tryk samtidig påa RUN/STOP-tasten. Ved at trykke påa play-knappen påa data-recorderen vil spillet nu automatisk blive indlæst og gåa igang.

Commodore 64 diskette

Sæt disketten i drevet og indtast følgende:
LOAD"*",8 RETURN
RUN RETURN
Spillet vil nu blive indlæst og gåa igang.

COMPUTER GRAPHICS LTD.

1st Floor
64-76 New Oxford St.,
London WC1A 1EU.

Tel: NAT 01-631 5206
INT + 44 1-631 5206